

## ПОДВИГИ ШАХМАТНОГО СЛОНА

---

Лишь одноцветные поля  
Слона в походе привлекали.  
Он на чужого короля  
Нацелен по диагонали.

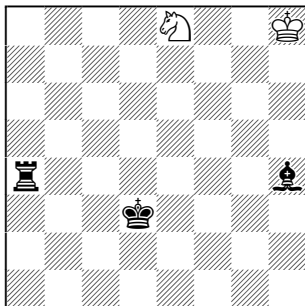
*Роман Винокур: «Стихи о шахматах»*

В шатрандже, который считается предтечей современных шахмат, слон отличался от своего современного собрата. Он мог подобно коню перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры. Но уж больно слабым и уязвимым был тот слон. Дело в том, что он ходил только через одно поле по диагонали, что делало его легкой добычей для более маневренных фигур.

Но, несмотря на эти слабости, слон был частным гостем древних мансуб – первых шахматных композиций, помогавшим тогдашним игрокам постигать тайны шатранджа.

До наших дней дошла необычная мансуба **№I** (позиция приведена с переменной цвета). Одним из действующих лиц этой композиции является черный слон.

## №I. Автор неизвестен, XIII век



Понятно, что положение на доске проиграно для белых: ладья и слон соперника постепенно сделают свое черное дело. Но согласно условию к этой мансубе, конь имеет право сделать подряд три хода и тем самым спасти партию. Такие композиции тогда были очень популярны!

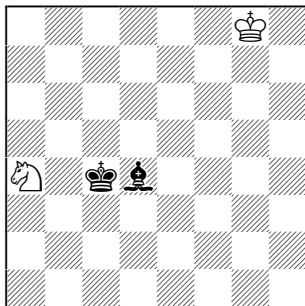
Легко рассчитать, что если конь заберет слона – 1. ♖g7 2. ♘f5 3. ♘:h4, то своим ходом ладья сметет с доски приткую лошадку – 3... ♗:h4+ и т.д.

Значит, нужно откусать ладью. Но как? Попробуем поддеть ладью на вилку с поля c5:

1. ♘c7 2. ♘e6 3. ♘c5+. Ладья гибнет. Ничья? Но не дремлют и черные: 3... ♔c4!! 4. ♘:a4 ♕f6+

5.♔g8 ♕d4! (№II) Доминация, где главную скрипку играет «слабенький» слон!

## №II



Конь стреножен и гибнет после 6.♔b4! , что по правилам шатранджа считалось поражением. (Игрок выигрывал партию в случае взятия последней партии противника!)

А спасает точный маневр коня:

1.♘d6!! 2.♘c4! 3.♘b2+ ♔c2 (поле c4 уже не доступно королю!) 4.♘:a4 ♕f6+ 5.♔~ ♕d4 6.♘c5+, и конь ускакал на свободу через поле c5, которое не подвластно тогдашнему слону.

Замечательная композиция с условием!

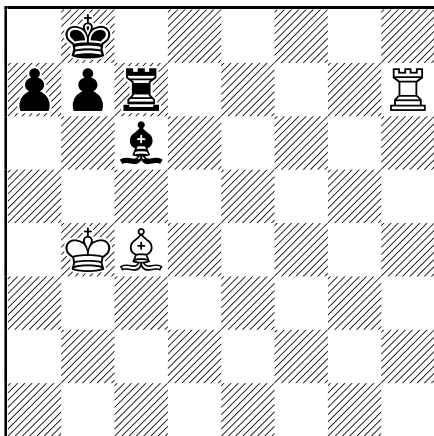
Современный слон пересекает просторы шахматной доски на любое поле по диагонали, не имея возможности перепрыгивать через свои и чужие фигуры. Но это ограничение совсем не отразилось на его силе – возможности современного слона выросли в разы!

В настоящей книге Вас ждут 100 ярких окончаний с одиноким слоном в финале, придуманных за всю историю современных шахмат, уже после заката эры шатранджа.

Число ходов решения в этих позициях не более шести, что позволяет искушенным шахматистам проверить свое тактическое мастерство, решая их непосредственно с диаграммы.

Для тех, кто только делает первые шаги по шахматному королевству, разбор этюдов из этой книги будет также полезен. Разнообразие тактических идей с одиноким слоном в финале, позволит им взять на вооружение эти приемы для шахматных баталий и поможет глубже понять все возможности этой скоростной фигуры. Удачной вам охоты за шахматными тайнами!

№1



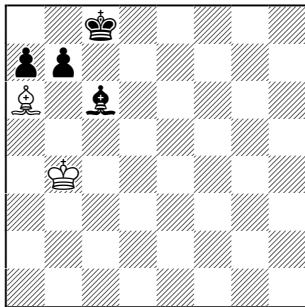
*Ничья*

Черные, благодаря двум пешкам, должны выиграть это окончание. Белых выручает очередь хода и особенности позиции:

**1. ♖h8+**! Размен ладьями не приносит успеха: 1. ♖:c7? ♔:c7 2. ♕a6 b6!, и можно сдаваться.

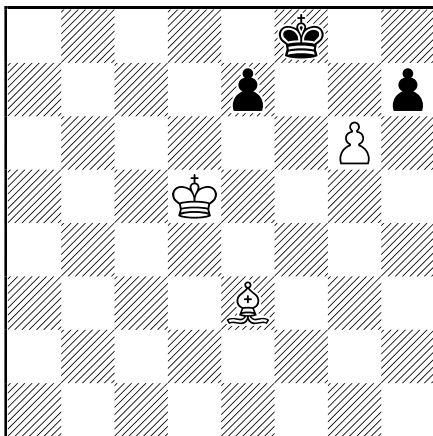
**1... ♜c8 2. ♖:c8+**! А вот сейчас размен спасает!

**2... ♔:c8 3. ♕a6!!**, и черная пешка b7 связана – нет хода 3...b6. А после 3...ba возникает теоретическая ничья, так как поле a1 недоступно черному слону.



Автор Д.Греко (редакция С.Ткаченко), 1621

№2



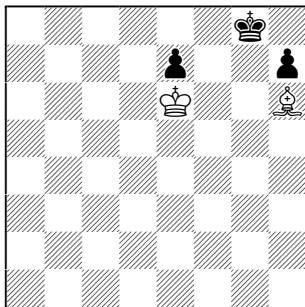
*Выигрыш*

1. ♖h6+. Теряется пешка после жадного 1.gh? ♔g7 и т.д.

1... ♔g8 2.g7 ♕f7. Не спасает 2...e6+ 3.♔d6! ♕f7 4.♔e5! (взаимный цугцванг) 4...♔g8 5.♔f6 e5 6.♔e6 e4 7.♕f6, и слон забирает пешку в выгодной редакции.

3.g8♚+!! Упускает победу 3.♔e5? e6! (в цугцванге уже белые!) 4.♔d6 e5! 5.♔:e5 ♔g8, теоретическая ничья.

3...♔:g8 4.♔e6! Взаимный цугцванг.

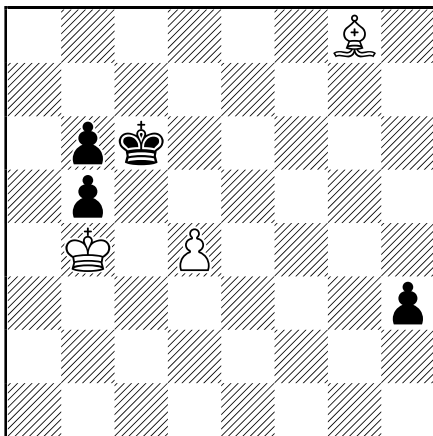


4... ♔h8 5. ♕f7 e5 6. ♖g7#! Вечнозеленая классика!

Автор А.Троицкий, 1895



№3



*Ничья*

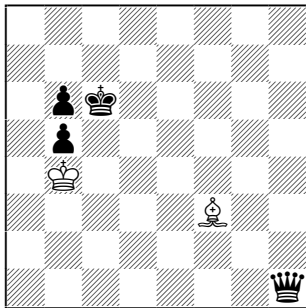
Сможет ли быстроходный слон найти управу на проходную пешку черных?

**1.d5+!!** Погоня за пешкой не приносит успеха: **1.♙h7? ♔d5 2.♙f5 h2 3.♙c8 ♚c6**, и черные побеждают.

**1...♔d6 2.♙h7!** (пора!) **2...♔:d5**. Не выигрывает **1...♔e5 2.d6! h2 3.d7**, и пешки приходят к призовым полям одновременно.

**3.♙f5 h2 4.♙c8 ♚c6**. Знакомая ситуация, но без белой пешки...

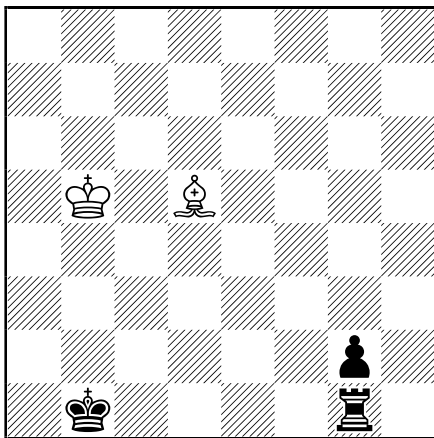
**5.♙g4! h1♚ 6.♙f3+!** Соль замысла!



**6...♚:f3**. Пат.

Автор П.Ларсен, 1897

№4

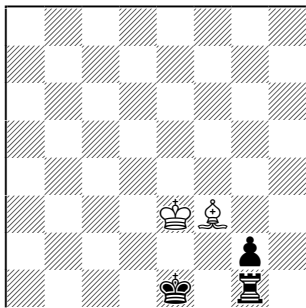


*Ничья*

Черная ладья прикована к защите пешки. Но это обстоятельство еще нужно умело использовать. Плохо 1.♔b4? ♕c2! 2.♕c4 ♖d2 3.♔d4 ♕e2, и черные побеждают.

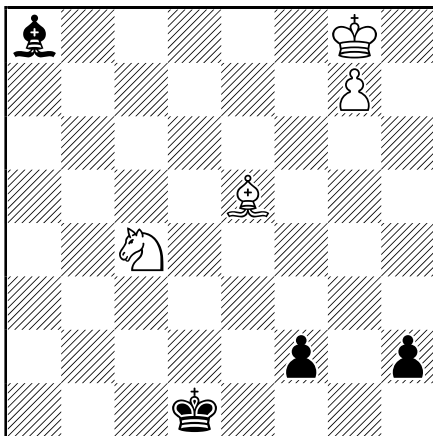
Спасает только 1.♕f3!! ♕c1! 2.♕c5! Но не 2.♕c4? ♕c2!, и белые в цугцванге.

2...♖d2 3.♔d4 ♕e1 4.♕e3 ♖f1 5.♕e2+ ♕e1  
6.♕f3! Позиционная ничья.



Автор А.Троицкий, 1898

№5



*Ничья*